

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile untuk Pengenalan Bahasa Pemrograman Visual Basic di Sekolah Menengah Kejuruan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Angkowo, R. & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran (Pertama; A. Rahman, ed.)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Baits, M. (2017). *Uji T Dependen*. Diakses dari Scribd: <https://www.scribd.com/document/341340693/Uji-T-Dependen> pada 15 Januari 2019.
- Basori, Isnaini, R., Setyowati, A., et al. (2018). *Developmennt of An Android-Based Reward System to Enhance The Activity of Learning*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 24, 116-124.
- Bernstein, J. (2016). Fixing our school facilities: An essential combination of education and infrastructure policy. Diakses dari The Washington Post: https://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2016/03/30/fixing-our-school-facilities-an-essential-combination-of-education-and-infrastructure-policy/?noredirect=on&utm_term=.0cf7ee24b191 pada 13 Januari 2019.
- Candera. (2010). *Metode Shapiro Wilk*. Diakses dari Scribd: <https://www.scribd.com/document/25182223/Metode-Shapiro-Wilk> pada 15 Januari 2019.
- Chari, V. (2017). The Ups and Downs of Using the Smartphone as an Educational Tool. Diakses dari Touro College-Online Education For Higher Ed: <http://blogs.onlineeducation.touro.edu/ups-downs-using-smartphone-educational-tool/> pada 13 Januari 2019.
- De Witt, C. & Gloerfeld, C. (2018). *Handbuch Mobile Learning*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Depdikbud. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 14, Tahun 2005, tentang guru dan dosen*.
- Depdikbud. (2015). *Undang-Undang RI Nomor 13, Tahun 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2015). *The Systematic Design of Instruction – 8th Edition*. United State of America: Pearson.

- Djarmiko, I.W. (2018). *Strategi Penulisan Skripsi Tesis dan Disertasi Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Earthman, G. I. (2017). *The Relationship Between School Building Condition and Student Achievement: A Critical Examination of the Literature* . JEEL, Volume 4, Issue 3.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (N. Hidayah, ed.). Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition) (Voices That Matter)*. In Elements (Kedua). Barkeley: New Riders Press.
- Graham, E. (2013). *Using Smartphones in the Classroom*. Diakses dari NEA: <http://www.nea.org/tools/56274.htm> pada 13 Januari 2019.
- Hake, Richard R. (2009). *Analyzing Gain Scores*. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~Sdi/analazingchange-Gain.pdf> pada tanggal 22 Januari 2019.
- Hasnah, P. S. N. (2006). *Pembelajaran di SMK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Her Wayu. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar dan Pengukuran Listrik Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemenristekdikti. (2018). *Peraturan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 06, Tahun 2018, tentang spektrum keahlian Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah (SMK/MAK)*.
- Kemenristekdikti. (2018). *Peraturan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 464/D.D5/KR/2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran muatan nasioanal (A), muatan kewilayahan (B), dasar bidang keahlian (C1), dasar program keahlian (C2), dan kompetensi keahlian (C3)*.
- Kemenristekdikti. (2018). *Peraturan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 7/D.D5/KK/2018 tentang struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)*.
- Kemenristekdikti. (2010). *Peraturan Pemenrinatah RI Nomor 17, Tahun 2010, tentang penyelenggaraan dan pengelolaan*.
- Kemenristekdikti. (2013). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 32, Tahun 2013, tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Kemenristekdikti. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21, Tahun 2016, tentang Standar Isi*.

- Kintamani, I. (2016). *Sumber Daya Manusia Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumam, A., Mukhidin, & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan.. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23, 28-39.
- Laksono, A. P. (2016). E-Print UNY. Diakses dari dari E-Print UNY: <https://eprints.uny.ac.id/44683/1/Adam%20Priyo%20Laksono%2010518244023.pdf> pada 22 Januari 2019.
- Lee, W. M. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design* (Kedua). San Francisco: Pfeiffer.
- Luhur, Hocky. (2016). *Penggunaan Handphone saat Jam Sekolah*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/maurus94/582d056ab37a61ff0872872a/penggunaan-handphone-saat-jam-sekolah> pada 22 Januari 2019
- Miguel, J. P., Mauricio, D., & Rodriguez, G. (2014). *A Review Of Software Quality Models For The Evaluation Of Software*. *International Journal of Software Engineering & Applications (IJSEA)*, 5(6), 42. <https://doi.org/10.5121/ijsea.2014.5603>
- Muljono, P. (2007). *Kegiatan Penilaian Buku Teks Pendidikan Dasar dan Menengah*. *Buletin BSNP*, 2, 14-23.
- Narwanti, S. & S. (2012). *Panduan Menyusun Silabus*. Yogyakarta: Familia.
- Nataysa. (2018). *Apa Itu User Interface?* Diakses dari <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/> pada 2 September 2019.
- Palalas, A. & Ally, M. (2016). *The International Handbook of Mobile-Assisted Language Learning*. Diakses dari: <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933> pada 22 Januari 2019.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering A Practioner's Approach* (Ketujuh). New York: McGraw-Hill.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Pertama). Jakarta: Kencana.
- Purwono. (2008). *Standar Penilaian Buku Pelajaran*. <http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Standar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK.ppt>. Diakses pada tanggal 4 September 2019.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Reza Regata. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Penggunaan Multimeter pada Mata Pelajaran Penggunaan Alat Ukur Listrik Kelas X di SMK Nasioanl Berbah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rustamadji. (2018). Alat Ukur Listrik Analog. (E. Safitri, Pewawancara) pada 4 Desember 2018.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & H. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Pertama; S. Natakusumah, Ed.). Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Rajagrafindo Persada.
- Sharan, S. (2012). *Handbook of Cooperative Learning* (S. Prawoto, Ed.). Yogyakarta: Familia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulisworo, D., Nursulistiyono, E., & Artha, D. (2018). *Panduan Pelatihan Mobile Cooperative Learning (Pertama)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryatmo, F. (2008). *Teknik Pengukuran Listrik dan Elektronika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyitno. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 23, 101-109.
- Tiky, Y. T. W. (2016). *Software Development Life Cycle*. Diakses dari portal The Hong Kong of Science and Technology: https://www.cse.ust.hk/~rossiter/independent_studies_projects/software_development/software_development_report.pdf pada 8 Maret 2019.
- Waluyanti, S., Santoso, D., Slamet, & Rochayati, U. (2008). *Alat Ukur dan Teknik Pengukuran*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan Nasional.
- Widayati, N. S. & Muaddab, H. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Zaki, A. & Winarto, E. (2016). *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta: Kompas Gramedia.